

Academia FLAGProfessional Video & Motion Design

- **Formato do curso:** Presencial e Live Training
- **Localidade:** Live Training
- **Data:** 07 Out. 2022 a 17 Jul. 2023
- **Preço:** 3250€
- **Promoção:** -10%
Aproveita 10% de desconto até 31 de agosto (não acumulável com outras ofertas ou promoções). Garante já a tua vaga!
- **Horário:** Pós-laboral - 2^{as}, 4^{as} e 6^{as}, das 18h30 às 21h30
- **Duração:** 279 horas

O aumento da variedade de canais através dos quais as marcas podem comunicar com os seus clientes gerou uma multiplicidade de formatos possíveis, sendo o vídeo a tipologia de conteúdo cujo consumo mais tem vindo a crescer nos últimos anos. Por essa razão, as marcas têm vindo a investir cada vez mais em vídeo na sua comunicação, através de mensagens visualmente apelativas e atraentes, para captação da atenção dos seus clientes e apresentação dos seus produtos e serviços, aumentando a sua notoriedade e promovendo o negócio.

Particularmente nos canais digitais, os conteúdos de vídeo vieram conquistar uma importância de destaque em qualquer estratégia para gerar mais visualizações, *engagement* e resposta positiva em comparação com qualquer outro tipo de publicação, promovendo o crescimento da procura por profissionais qualificados da área no mercado.

Na **Academia FLAGProfessional Video & Motion Design** irás aprender a trabalhar com as principais ferramentas de edição vídeo e motion design da Adobe e, no final do curso, estarás apto a ingressar no mercado de trabalho enquanto Editor de Vídeo, Animador, Motion Designer, Vlogger e/ou Videógrafo.

Condições Financeiras

- Taxa de inscrição: 325€, dedutível no valor total.
- Possibilidade de pagamento faseado para particulares, **até 9 prestações, sem juros**.
- Estudantes não residentes no território nacional, terão de efetuar um pagamento de 50% do valor total da propina no momento da inscrição.
- Os valores apresentados não incluem IVA. Isenção do valor do IVA a particulares.
- Para informações completas sobre os requisitos, descontos e condições financeiras disponíveis, contacte-nos através do formacao@rumos.pt ou do botão Saber Mais.

Porquê apostar numa carreira em Vídeo & Motion Design?

- **Empregabilidade**

Numa realidade em que o conteúdo de vídeo é “rei”, marcas e negócios comunicam através de imagens, e procuram diferenciação no mercado através de representações visuais que impactem e promovam o envolvimento do consumidor com a marca, promovendo a empregabilidade dos profissionais qualificados que se especializam em vídeo e motion design.

- **Flexibilidade**

Tratando-se de uma função transversal a todos os sectores, ao trabalhares nesta área poderás desenvolver a tua atividade nas mais variadas indústrias e organizações – agências de design, comunicação ou publicidade, produtoras, editoras, empresas públicas e privadas... – ou até optar por desenvolver a tua atividade em regime de freelancer, trabalhando de forma autónoma e com liberdade na gestão dos teus horários.

- **Versatilidade**

Dada à variedade de canais que recorrem a conteúdos de vídeo e ao facto de se manifestar como uma necessidade transversal de todos os setores, poderás exercer a tua atividade ligada ao tipo de mercado, produto ou serviço que melhor se alinha com os teus objetivos e motivações profissionais.

Por onde deves começar?

Com a **Academia FLAGProfessional Video & Motion Design** vais:

- **Aprender todos os conceitos-base** desta área, com profissionais de grande experiência e reconhecimento no mercado de trabalho;
- **Conhecer as melhores práticas no mercado** de vídeo e motion design;
- **Dominar, explorar e aprofundar as ferramentas mais usadas pelos profissionais de vídeo** - Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Adobe After Effects, entre outros -, através de uma metodologia baseada em projetos (*project-based learning*) com uma forte componente prática e teórica;
- **Construir o teu portfólio** profissional através dos projetos desenvolvidos ao longo do curso, para que possas demonstrar a tua criatividade e capacidade de execução às entidades empregadoras;
- **Ter o apoio da FLAG na procura ativa de uma oportunidade profissional** através do nosso Career & Employability Hub. Esta equipa especializada gere uma rede com mais de uma centena de parceiros com necessidades de atração de novos talentos e visa a integração dos nossos alunos com avaliação igual ou superior a 16 valores no mercado de trabalho.

Que profissões me esperam?

Com este curso poderás trabalhar em gabinetes de design, agências de publicidade, de comunicação, criativas ou de conteúdos, produtoras de vídeo e de televisão, equipas de marketing e de produção de conteúdo, em:

- **Motion Design**, enquanto designer responsável pela criação de animações e efeitos especiais para

televisão, filmes ou web, desde a criação de ilustrações, até à aplicação dos movimentos/ações, efeitos visuais entre outras técnicas cinematográficas.

- **Direção de Arte**, enquanto profissional que desenvolve a sua atividade no mercado publicitário, desenvolvendo peças para as diversas campanhas criadas pela agência, para as suas marcas clientes.
- **Produção de Vídeo**, enquanto profissional responsável pela captação e edição de vídeos: Videógrafo, Vlogger e Pós-Produtor de Vídeo.

Formação em parceria com

The logo for FLAG, featuring the word "FLAG" in a bold, orange, sans-serif font.

Destinatários

Este curso é indicado para ti se:

- Pretendes iniciar uma carreira em vídeo e motion design, complementando a tua formação-base e o teu currículo com um **curso prático e reconhecido no mercado**;
- És profissional de design, ilustração ou marketing, e pretendes alargar os teus horizontes e enriquecer as tuas competências com valências na área de vídeo e motion design, através de um **curso com uma forte componente prática e que te permite enriquecer o teu portfólio**;
- Já trabalhas em edição de vídeo ou motion design e procuras fazer uma **atualização ou upgrade às tuas competências**;
- És empreendedor e pretendes **dar forma aos teus projetos**;
- Procuras oportunidades de **networking com profissionais ativos no mercado de video e motion design**.

Pré-requisitos

Para frequentares a **Academia FLAGProfessional Vídeo e Motion Design** deverás ter conhecimentos informáticos na ótica do utilizador, gosto pelo design enquanto expressão de movimento, e uma mente criativa e curiosa.

Considerando o elevado grau de exigência das Academias FLAGProfessional é fundamental que presentes um perfil organizado, focado e disciplinado, para que consigas garantir o correto acompanhamento das matérias lecionadas, bem como dos projetos a realizar.

Programa

Sessão de onboarding

Teoria do Design e Comunicação Visual

Introdução à teoria do design

- Relevância do design no mundo contemporâneo
- Aplicabilidades genéricas de design

O design para vídeo

- Dimensões e formatos da tela de vídeo
- Composição de uma ou várias imagens numa só tela
- Criação de textos para telas de dimensões definidas
- Aplicar conceitos de design a texto para vídeo

Aspetos da linguagem audiovisual

- Verbal Sonora Visual

Criar ou recriar realidades

- Distinguir Forma e Conteúdo
- Conseguir trabalhar significados
- Relacionar Representação Cultural

Diferentes planos audiovisuais

- Planos descritivos
- Planos expressivos
- Planos panorâmicos

Direção de Arte

Entender conceitos sobre direção de arte

- Direção de arte para projetos de design
- Direção de arte para projetos de ilustração
- Direção de arte para projetos de motion graphics design
- Direção de arte para projetos audiovisuais

Pesquisa, análise e conclusões

- Visualização e análise de conteúdos distintos
- Analisar e compreender a abordagem cinematográfica tendo em conta conceitos e ideias

Tipografia

- Formas e percepção de leitura
- Legibilidade
- Nível de resposta de um texto

Classificação de tipos

Medidas Tipográficas

Anatomia da letra

Família de tipos Definições

Tipográficas

Fundamentos sobre luz e cor

- Entender o fenómeno da luz
- Entender o fenómeno da cor
- Emissor, ambiente e recetor
- A nossa percepção da luz e da cor
- O equilíbrio do real

Base sobre a psicologia das cores Trabalhar a cor

Do conceito à prática Direção de arte

- Identificar ideias

Criar personagens e objetos

- Desenhar espaços
- Consolidar o projeto

Trabalho Prático

Adobe Photoshop

Interface & Espaço de trabalho

- Espaço de trabalho, Ferramentas e Painéis
- Painel de Ferramentas
- Ferramentas e opções
- Utilização de painéis
- Customização de painéis
- Navegação e organização área de imagem
- Funções de Zoom e visualização
- Preferências

Fundamentos de Imagem digital no Photoshop

- Importação de Imagens
- Formatos de Imagem
- Tamanhos de ficheiros e resolução
- Image Size & Canvas Size
- Boas práticas de utilização
- Redimensionar e resolução
- Salvar os ficheiros

Organização e Gestão de Ficheiros no Photoshop e no Adobe Bridge

- Navegação e Organização no Adobe Bridge
- Utilização de pastas no Adobe Bridge
- Utilização de favoritos para organização e localização de ficheiros
- Criação e localização de metadata
- Utilização das ferramentas de automação no Adobe Bridge

Fundamentos básicos dos Layers no Photoshop

- Compreensão do que são Photoshop layers
- Seleção nos layers
- Mover layers
- Visibilidade dos layers
- Máscaras e Layers
- Utilização de transparências nos Layers
- Utilização de Blending Modes
- Criação de composições: edição e sobreposição de layers
- Mover layers dentro e para outras imagens
- Criação de uma máscara de layer
- Edição de uma máscara
- Alinhamento e distribuição de layers
- Criação de um Type Layer
- Organização e filtragem de Layers

Utilização de Smart Objects no Photoshop

- Criação de uma composição com Smart Objects
- Abrir imagens enquanto Smart Objects
- Conversão de layers em Smart Objects
- Edição de um Smart Object
- Trabalhar com Smart Filters
- Editar e modificar um Smart Filter
- Trabalhar com ficheiros Illustrator

Seleções Básicas e Avançadas no Photoshop

- A importância das boas seleções
- Utilização das ferramentas de seleção básicas e avançadas
- Seleções e Layers
- Adição e subtração de áreas de seleção
- Utilização de máscaras rápidas
- Utilização de Máscaras de Layer
- Copiar e passar seleções
- Utilização da Pen tool para seleções
- Conversão de paths em seleções
- Salvar seleções
- Ajuste dos vários tipos de seleções

Pintura e Retoque de imagem no Photoshop

- Perceber a cor
- O modelo RGB
- O modelo CMYK
- Editar e escolher cores colors
- Pintar com cor
- Usar o Painel de Cor
- Usar a Ferramenta Brush
- Utilização de transparências e Blendings
- Aplicação de cor numa imagem
- Utilização da ferramenta Eyedropper tool
- Retoque de Imagem
- Utilização da ferramenta Clone Stamp tool
- Utilização da ferramenta Spot Healing Brush
- Utilização da ferramenta Healing Brush
- Utilização da ferramenta Patch tool
- Utilização do painel Clone Source
- Cloning de outra imagem

Correção de cor no Photoshop

- Verificação dos color settings do Photoshop
- Photoshop Color Modes: trabalhar em RGB e CMYK
- Ler um Histograma no Photoshop
- Utilização de Curvas e Levels
- Benefícios de definir pontos de luz e sombras
- Localizar o ponto branco e ponto preto numa imagem
- Calibrar e ajustar os valores do ponto branco e do ponto preto
- Ajustar os meios-tons numa imagem
- Dar recorte e acentuar o contraste de uma imagem no Photoshop
- Usar imagens enquanto Smart Images

Utilização de Adjustment Layers & Layer Styles

- Alterações de cor e luz com adjustment layers
- Pintura e máscaras em adjustment layers
- Utilização de Hue/Saturation
- Utilização de Padrão fill layer
- Definição de padrão
- Aplicação de padrão
- Utilização de Black & White adjustment layer
- Adição de cor a uma imagem
- Adição de gradiente a uma imagem
- Criação e utilização de layer styles
- Criação e utilização de layers de texto
- Criação de sombras

Criação de composições com Layers

- Compreensão do ficheiro e sua organização
- Tamanho de ficheiros e resoluções
- Combinação de imagens
- Cópias entre ficheiros e Softwares
- Transformação e edição de imagens
- Remoção de elementos e fundos
- Criação de máscaras vetoriais
- Criação de paths com Pen tool
- Utilização de Máscaras
- Melhorar seleções
- Grupos de layers
- Organização de Layers e tipos de Layers

Ferramentas Photoshop e integração com Print, Web, Video

- Formatos Ficheiros
- Optimização e resolução
- Seleção e combinação imagens
- Salvar imagens do Photoshop para Print, Web & Vídeo

Workshop: Adobe Photoshop para Vídeo

Luz e Cor em Digital Standards de Ficheiros de Produção Vídeo e Gráfica Normas cor para vídeo: 8bits e 16bits

Presets de Photoshop para Vídeo Layers e Operações com Layers Smart Objects

Ajustes de Luz (Levels, Curves)

Ajustes de Cor (Hue, Saturation, Vibrance, Black & White) Layer Masks e Canais de Cor

Alpha Channels

Blending Modes & Blending Options Match Color

Type Layer Styles Filters / Smart Filters (blur e sharpen) Camera Raw para Vídeo

Optimização: Layer Groups em Photoshop e/ou Premiere Preparação de Grafismos para Animação

Adobe Illustrator para Motion

Interface

- Painel de controlo: menus, paletas e ferramentas
- Workspaces
- Painel Propriedades
- Pasteboard
- Guias: global vs Conversão. Proteger
- Coordenada XY
- Guardar e aplicar zoom
- Guardar seleção objetos
- Smart Guides
- Control Panel Calculator
- Novo Documento
- Modos de visualização

Objetos

- Estados de um objeto
- Tipos de objeto
- Pixel vs Vetor
- Selection & Direct Selection Tool
- Formas básicas
- Rodar, aumentar e italizar objetos
- Live Corners
- Seleção de objetos por atributo
- Group/Lock/Hide
- Space/Align
- Transform Again

Alterar objetos

- Paleta Transform
- Transform Each
- Reset Bounding Box
- Eraser Tool
- Knife Tool
- Scissor Tool
- Join/Average

Pen Tool

- Estados da Pen Tool

- Artboards
- Criação e alteração de Artboards
- Apagar e reorganizar Artboards
- Painel Artboards
- Ajustar objetos aos Artboard
- Paste in Place
- Salvar/Exportar Artboards

Menu Object & Strokes

- Add/Remove Anchor Points
- Outline Stroke
- Split into Grid
- Clean Up
- Offset Path
- Stroke: Cap, Corner, Align
- Stroke: Dashed Line & Arrowheads
- Expand/Expand Appearance

Pathfinder

- Paleta Pathfinder

Texto

- Os 2 estados das caixas de texto
- Formatação de texto
- Create Outlines
- Formatação de parágrafo
- Text Wrap
- Inset Spacing
- Text on Path

Cor

- Overview
- Criar e alterar cores
- Tintas vs Transparências
- Global Color
- Bibliotecas de cor
- Gradients
- Unnamed Colors

Layers e Máscaras

- Clipping Mask
- Sub-layers
- Agrupar e desagrupar via Layers

- Copiar atributos entre Layers

Patterns

- Overview
- Criar e aplicar uma Pattern
- Alterar uma Pattern
- Formas de aplicação de uma Pattern
- Brushes

Fundamentos de Motion Graphics Design

Conceitos de Motion Graphics A Evolução de Motion Graphics

Integração de Motion Graphics com outras tecnologias Exemplos práticos de Motion Graphics no Cinema

Exemplos práticos de Motion Graphics na Publicidade, Branding

Adobe After Effects

Apresentação do workspace

- Organização do Workspace
- Distribuição das janelas de trabalho
- Configurar atalhos

Vídeo e formatos de imagem

- Standards e Normas
- Presets para finalidades diferentes

Fundamentos de Layers: Animação e Keyframes

- Manipulação e Operações elementares de layers
- Propriedades e Keyframing / Animação de layers
- Gestão de layers e organização durante a animação
- Controlo de motion paths, orientação e keyframes
- Aplicação e conceitos para gerar motion blur

Pré-Composições, Grupos, Duplicação de Elementos

- Pré-Composições e Grupos
- Noções de instâncias / Clones
- Inverter o tempo de uma animação
- Assistentes de animação: Motion Sketch, Smoother, Wiggler

Máscaras

- Desenho vetorial, ferramentas criação de máscaras e importação
- Gestão, proteção, cópia e duplicações de máscaras

- Propriedades de Máscaras: Expansão, Feather, Rotação e Transformação e Modos
- Máscaras como ferramenta de criação gráfica e como ferramenta de uso em Filtros
- Animação da forma, posição, feather e opacidade da máscara

Shape Layers e Animação de Texto

- Conceitos de formas vetoriais
- Shape Layers vs Máscaras
- Ferramentas de Criação, Importação, Conversão de Shape Layers
- Criação e Manipulação de Texto - Animators

Workflow Adobe

- Integração com ficheiros Photoshop & Illustrator
- Técnicas Avançadas: Parenting, Hierarquias e Offsets
- Parenting entre layers e parenting entre propriedades de filtros
- Técnicas de Offset // Filtros de Offset

Manipulação de Vídeo: Chromakey e Correção de Cor

- Noções de Chromakey
- WorkFlow de Chromakey e Integração num Vídeo
- Diferentes ferramentas para cor no AE

Manipulação de Vídeo: Tracking 2D e Estabilização

- Noções de Tracking 2D
- Técnicas de Motion Tracking // Tracking de 1 ponto, 2 pontos
- Estabilização de imagem

Finalização, Rendering e Exportação

- Render do projecto: Render settings e output module
- Optimização do Render
- Render Queue e Media Encoder
- Integrações com streaming e redes sociais
- Dúvidas Finais e Revisão do módulo

Adobe After Effects Avançado

Composição 2D e 3D

- Características de uma composição 2D vs. 3D
- O espaço 3D no After Effects
- Exploração de vistas simultâneas para melhor funcionalidade e controlo das animações

Layers e keyframes

- Propriedades dos layers, manuseamento e proteção

- Criar textos 2D e 3D
- Criação de formas a partir de vetores
- Movimentação e rotações, utilizando os valores de X, Y e Z
- Animações com movimento no espaço tridimensional
- Utilização de vistas simultâneas ou de diferentes áreas de composição
- Time Remapping e stretch para alteração de velocidades e duração de clips vídeo
- Relações de parent-children entre layers
- Criação e utilizações de Null Objects
- Aplicação de motion blur em imagens estáticas para maior realismo;
- Criação de luzes e interação da iluminação com as layers
- Layers definidoras da projeção da luz
- Animação das luzes no espaço e nas propriedades

Máscaras

- Criar e manipular máscaras avançadas
- Chroma Keying Retirar backgrounds com recurso a máscaras
- Proteção, cópia e duplicações de máscaras
- Animação da forma, posição, feather e opacidade da máscara

Presets e efeitos

- Diferentes tipos de efeitos
- Diferentes opções de efeitos nos layers
- Simulações Geradores vs. Distorções

Controlos de animação

- Track motion
- Efeitos e presets
- Animações de vetores
- Conteúdos
- Animadores
- Animar textos
- Animação por keyframes Expressões
- Alguns tipos de expressões no AE
- Pincel Rotoscópico
- Pin de Marionete
- Análise e aplicação de presets de animações e o seu manuseamento
- Time remapping e aplicação de efeitos de Delay ou Backwards
- Animações com recurso a áudio
- Criação de câmaras
- Propriedades da câmara

Profundidade de campo, focagem, distância focal

- Animação de câmaras em layers 2D e 3D

- Transições entre câmaras
- Criação de luzes e a sua interação com as câmaras
- Animação das luzes no espaço e nas propriedades
- Exploração dos vários tipos de luz durante as animações

Execução de plugins próprios

- Guardar Presets

Export e renderização

- Parâmetros de export vários formatos e aplicações
- Criar presets de exportações
- Utilização de vídeos ou imagens para a construção de uma animação demonstrativa
- 3D de Photoshop

Workshop: Pipeline e Workflow em Motion Graphics Design

Consolidação de softwares

- Criar vetores no Illustrator
- Editar várias imagens no Photoshop
- Animar objetos e imagens no After Effects

Workshop: Stop Motion Masterclass

Projeto: Motion Design

Teoria do Projeto Audiovisual: Pré-produção, Produção, Pós-produção

Conceitos base de um projeto audiovisual

- Organização de um projeto
- Características diferenciadoras e sua execução prática
- Referências e recursos necessários para concretizar um conteúdo audiovisual
- Multidisciplinaridade – Constituintes de uma equipa e suas funções

Pré-produção

- Técnicas criativas para desenvolver ideias
- Budgeting
- Formatos de um guião
- Fichas de produção de projeto
- Equipa – Funções e variantes
- Locais – O que ter em conta
- Organizar a estrutura da produção

Produção

- Organizar a produção com recurso a fichas de produção

- No estúdio No Terreno
- Gestão de equipas e equipamentos
- Boas práticas durante a produção de um conteúdo audiovisual

Pós-produção

- Diferentes abordagens à pós-produção:
- Edição de vídeo
- Edição de som
- Animação 2D e 3D
- Motion Designer
- Colorista
- Sonoplastia
- Boas práticas no processo de pós-produção

Estrutura de Argumento

Noções de argumento

A forma de um argumento Sinopse e tratamento

Criação de argumentos para diferentes produtos de audiovisual Uso da Realidade para solidificar Argumentos

Argumento no Documentário Ficção vs Não Ficção

Planificação, Moodboard, Storyboard e Framestyles

Do conceito à visualização

- Debate e formulação de Ideias criativas
- Investigação e coligação de informações
- Adaptação a vários estilos da linguagem audiovisual

Criação, relevância e organização de um storyboard

- Da ideia ao desenho
- Do desenho ao pormenor conceptual

Criação, relevância e organização de um moodboard

- Comunicar ideias mentais

O moodboard como ferramenta de auxílio à pré-produção

Workshop: Técnicas de Produção

Preparação de um projeto antes da sua gravação

Criar checklists técnicas para um dia de gravações

Backup cedências de direitos de imagens

Boas práticas na produção de um filme: antes, durante e depois de estar completo

Técnicas de Captura de Vídeo e Iluminação

Conceitos base de iluminação

- Fundamentos sobre luz e cor
- Diferentes tipos de fontes de luz
- O comportamento da luz no espaço

Trabalhar iluminação

- Comportamento da luz e cor para a câmara
- Controlar e monitorizar a luz e cor
- Modeladores de luz
- Standards de iluminação em cenário real
- Boas práticas no trabalho de luz

Técnicas captura vídeo

Conceitos de uma câmara de vídeo

- Diferentes corpos de câmaras
- DSLR
- Mirrorless
- Camcorders
- Action Cameras
- Diferentes sensores de imagem

Conceitos de objetivas

- Diferentes objetivas e sua aplicabilidade
- Lentes Zoom Prime
- Distância focal
- Velocidade de abertura
- Diâmetro das objetivas

Formatos e dimensões de imagem

- Resolução
- Frames por segundo
- Profundidade de cor
- Velocidade de escrita

Conceitos para captação de imagem

- Entender a exposição
- Entender velocidades de obturador
- Entender ângulo de obturador

- Velocidade ângulo de obturador
- Entender valores de ISO
- Entender modos avançados
- Contraste
- Saturação
- Nitidez
- Ganho
- Perfil de cores
- Perfil de imagem

Material de suporte à câmara

- Diferentes tripés
- Rigs, Mounts e Sliders
- Gimbals
- Drones
- Personalizados

Técnicas de captura de vídeo

- Escala de planos
- Ângulos de câmara
- Movimentos de câmara
- Slow-Motion
- Timelapse
- Motion-lapse
- Entre outros

Teoria e Técnicas de Edição de Vídeo

Diferentes abordagens à edição de vídeo

- Edição linear
- Edição não-linear

Perfil do editor

- Características do editor de vídeo
- O valor das peças de vídeo para o editor
- Ferramentas para edição de vídeo
- Workflow do editor de vídeo
- Boas práticas para edição de vídeo

Técnicas de edição de vídeo

- Diferentes técnicas usadas na edição de vídeo
- Color correction
- Color grading

- Color Match
- Softwares diferentes para resultados diferentes
- Ferramentas e suas aplicabilidades
- Processamento de efeitos e exemplos práticos
- Scopes

Teoria de Vídeo

História do vídeo

- Origem
- Evolução
- Vídeo Filme

Formatos e aplicações de vídeos

- Cinema
- Publicidade
- Documentário
- Reportagem
- Videoclipes
- Artísticos

Comunicação audiovisual para indivíduos, empresas e marcas Práticas e desafios

Adobe Premiere

Introdução e conceitos elementares de vídeo

- Conceitos e terminologia básicos
- Organização em disco de um projeto
- Parâmetros definidores de um ficheiro de trabalho do Premiere
- Ambiente de trabalho e a relação entre os principais elementos

Organização de recursos e criação de um projeto

- Criar um projeto e otimizar o software
- Organizar o workspace
- Organização da média na janela Project
- Importações múltiplas, de pastas ou projetos
- Navegação no projeto
- Ferramentas de seleção e de navegação
- Importação direta de DVDs para os projetos

Edição: montagem de vídeo e imagem

- Ferramentas de trimming
- Ferramentas de corte
- Ferramentas de ligação e de edição das linhas de fade

- Edição de fading em clips de vídeo
- A utilização das transitions do Premiere no primeiro canal de vídeo
- Utilização do storyboard
- Métodos de trabalho para a montagem de animações frame a frame
- Criação e gestão de preview
- Script to Screen: Edição através da fala dos intervenientes
- Fechar as gaps na timeline
- Criação e utilização de clips color matte
- Remoção de Backgrounds
- Edição multi-câmara
- Edição e animação de textos e formas
- Criar e editar máscaras
- Color correction, grading e match no Premiere

Edição de som

- Audio mixing
- Edições de fade
- Panning em canais mono
- Decomposição do stereo e alteração de pitch
- Conceito e utilizações práticas de virtual clips
- Utilização de marcas para sincronização de clips

Composição: Transparency, motion e effects

- Aplicação de transparency em clips de vídeo
- Edição de um film strip no Adobe Photoshop
- Canais de imagem e canal alpha
- Importação de imagens vetoriais a partir do Adobe Illustrator
- Aplicação de efeitos vídeo nos canais de supre-imposição
- Aplicação de efeitos no som
- Animação de clips vídeo com motion
- Estabilização de cliques de vídeo

Legendagem e criação de fichas técnicas

- Title Designer

Renderização e exportação dos projectos

- Finalização - métodos de compressão e de streaming
- Produção de clips finais para multimédia offline e on-line
- Cuidados com o backup do trabalho
- Input e Output de Vídeo e Audio
- Criar o resultado final
- Escolher tamanho, qualidade, compressão e objetivo - CD, DVD, Web, câmara

Conceitos de Som

Conceitos base de som

- Fonte sonora Espaço sonoro
- Frequências
- Pitch
- Loudness
- Qualidade
- Fidelidade
- Formatos áudio
- Análise de diferentes ondas sonoras

Trabalhar Som

- Design de som
- Captação de som
- Edição de som
- Mistura de som
- Finalização de uma faixa áudio
- Diferentes workflows e softwares

Sound Design com Adobe Audition

Introdução e conceitos elementares de sonoplastia

- Conceitos e terminologia do áudio
- Parâmetros definidores de um projeto de Audition
- Criação de um projeto e verificação do sample rate
- Workspaces e modos de visualização
- Organização em disco de um projeto

Criação e organização de sessões

- Possibilidade de configuração de atalhos
- Importações de vários tipos de ficheiros
- Importação a partir de CD
- Abrir e acrescentar ficheiros para sessões no modo Multitrack
- Gravação de áudio
- Definição de preferências
- Interação com Adobe Bridge e Premiere

Edição: montagem de vídeo e imagem

- Navegação no projeto
- Edição do view e overview
- Edição de clips: Corte, seleção, copiar e colar áudio
- Aplicação de markers

- Trabalho sobre faixas mudas
- Inversão e reversão
- Análise de phase, frequência e amplitude
- Conversão de tipos de samples
- Sincronização
- Preview e trabalho com vídeo

Composição e efeitos

- Aplicação de ganhos (db)
- Aplicação de efeitos no som transições de clips áudio
- Audio Mixing:
- Edições de fade, panning em canais mono, decomposição do stereo e alteração de pitch
- Duplicação de canais (left & right)
- Filtros e equalização
- Amplificação e compressão
- Delay e echo
- Reverbação
- Controlo de MIDI
- Loops
- Criação de som surround

Gravação, renderização e exportação dos projetos

- Cuidados com o backup do trabalho
- Exportação e seus parâmetros
- Formatos de Áudio e Vídeo
- Criação de CDs áudio
- Assembling e writing

Adobe Media Encoder

Conceitos e terminologias de vídeo

- Codificação
- Compressão
- Containers Codecs vs. Bitrate
- Standards de vídeo para diferentes canais de comunicação

Conhecer o Workspace

- Apresentação do workspace
- Editar áreas de trabalho
- Configurar preferências
- Navegador de media
- Fila e Pastas monitorizadas
- Navegador de predefinições

Utilizar o software

- Drag and drop de media
- Importar diretamente do Premiere ou After Effects
- Criar presets de conversão e/ou de compressão
- Predefinições e personalizações
- Criar preferências de publicação
- Criar playlists
- Personalizar itens individuais e em grupo

Exportação e encoding

Masterclass

Projeto: Video